

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Sinopsis Cerita

##### 1. Pengertian dongeng

Pengertian dongeng menurut Agus trianto (2006: 46) Dongeng adalah cerita sederhana yang tidak benar- benar terjadi, misalnya kejadian-kejadian aneh di masa lalu. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2002: 274) dongeng adalah cerita yang tidak benar - benar terjadi. Dongeng adalah suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif, menjadi suatu alur cerita dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya.

<http://www.untukku.com/artikel/pengertiandongeng.html>

Dari pengertian dongeng diatas dapat dikaji pengertian dongeng adalah cerita yang tidak benar – benar terjadi dalam dunia nyata. Dongeng merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang. Semua yang terdapat dalam cerita dongeng merupakan cerita yang dibuat dengan tujuan sebagai hiburan tetapi juga mengandung pesan moral dalam dongeng tersebut.

##### 2. *Fairy tales of fantasy*

*Fairy tales of fantasy* adalah cerita yang berkisah dari negeri khayalan. Dalam pagelaran *fairy tales of fantasy* menceritakan tentang tujuh macam dongeng dari belahan dunia yaitu *Snow White*, *Cinderella*,

*Sleeping Beauty, Beauty And The Beast, Swan Lake, Rapunzel Dan Alladin.* Dari ke tujuh cerita ini akan dirangkum menjadi satu dengan dongeng yang sedikit diubah alur ceritanya agar penonton tidak jenuh saat menyaksikan tetapi juga tidak meninggalkan ciri khas dari masing – masing dongeng. Tema *Fairy tales of fantasy* diangkat sebagai judul proyek akhir dari program study tata rias dan kecantikan 2009, dalam pagelaran *Fairy tales of Fantasy* para mahasiswa mempunyai tanggung jawab terhadap tokoh yang telah dipilih masing – masing yaitu dengan mencari sumber ide untuk rancangan rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body painting* yang sesuai dengan karakter tokoh dari setiap cerita dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy*. untuk menghasilkan riasan wajah, penataan rambut, kostum dan body painting yang sesuai dengan karakter tokoh terlebih dahulu harus mempelajari alur cerita dari tokoh tersebut dan mamahami karakter tokoh tersebut. Dengan demikian akan menghasilkan riasan wajah, penataan rambut, kostum dan body painting yang sesuai dengan karakter tokoh.

### 3. Cerita *Swan Lake*

Dongeng *Swan Lake* adalah dongeng yang berasal dari Negara Jerman, dongeng ini berkisah tentang seorang gadis yang bernama *Odette*. Tanpa disengaja *Odette* yang mengikuti seekor kuda *unicorn* masuk ke dalam hutan yang dihuni oleh peri-peri hutan yang dikutuk oleh *Von Rothbart* menjadi binatang. *Odette* mampu mencabut sebuah kristal yang tertancap di hutan tersebut itu artinya *Odette* lah yang mampu

menyelamatkan hutan tersebut dari kutukan *Von Rothbart*. Tapi sungguh malang nasib *Odette*, *Von Rothbart* mengetahui hal tersebut. *Von Rothbart* mendatangi *Odette* dan langsung mengutuk *Odette* menjadi seekor angsa. *Odette* akan berubah wujud menjadi manusia pada saat malam hari sampai fajar menjelang. Pada siang hari *Odette* akan berwujud seekor angsa.

Untuk mematahkan mantra *Von Rothbart*, *Odette* harus mencari cinta sejatinya untuk mengikrarkan cinta kepada *Odette*. Apabila *Odette* berhasil menemukan seseorang tersebut bukan hanya *Odette* yang terbebas dari kutukan *Von Rothbart* tetapi juga seluruh penghuni hutan peri. *Von Rothbart* juga tidak tinggal diam setelah mengetahui cinta sejati *Odette* adalah seorang Pangeran yang tanpa sengaja juga masuk ke dalam hutan peri tersebut. Pangeran bertemu dengan *Odette* dan Pangeran langsung jatuh cinta kepada *Odette*.

Pangeran mengadakan pesta dansa di kerajaan dan meminta *Odette* datang ke pesta tersebut, maksud pangeran adalah ingin menyatakan cinta dan memperistri *Odette*. Lagi – lagi *Von Rothbart* ingin menggagalkan rencana tersebut. *Von Rothbart* mengubah *Odille* putri dari *Von Rothbart* menjadi *Odette* dan menghadiri pesta dansa kerajaan. Pangeran pun tidak mengetahui bahwa yang diajak berdansa tersebut bukanlah *Odette* melainkan *Odille*. *Odette* yang nasib berwujud angsa terbang ke istana untuk mencegah Pangeran menyatakan cinta kepada *Odille*. Apabila itu terjadi maka kekuatan kristal *Odette* akan musnah dan *Odette* akan menjadi angsa seumur hidupnya begitu pula seluruh isi hutan peri tidak

dapat kembali seperti semula dan *Von Rothbart* akan berkuasa di hutan peri tersebut.

Rencana *Odette* gagal pangeran terlanjur menyatakan cinta kepada *Odile* seketika itu kristal *Odette* kehilangan kekuatannya. *Von Rothbart* merasa senang rencananya berhasil mengubah *Odile* seperti semula. Pangeran terkejut dan langsung mencari *Odette* yang tergeletak pingsan di balkon istana. Ratu peri yang mengetahui hal tersebut menmbawa *Odette* kembali ke hutan untuk melindungi *Odette* dari *Von Rothbart*. Kekuatan Ratu peri tidak sebanding dengan kekuatan *Von Rothbart*. Ratu Peri juga dikutuk *Von Rothbart* menjadi binatang. Pangeran juga tidak mampu mengalahkan *Von Rothbart*, *Odette* yang terbangun dari pingsannya berusaha menyelamatkan Pangeran. *Odette* dan Pangeran sama-sama tidak sanggup mengalahkan *Von Rothbart*. Mereka berdua terkena kekuatan sihir dari *Von Rothbart*. Tetapi karna kekuatan cinta diantara mereka berdua sangat besar, kutukan *Von Rothbart* dengan sendirinya terkalahkan oleh kekuatan cinta *Odette* dan Pangeran. *Von Rothbart* berhasil dikalahkan dan itu berarti kutukan *Von Rothbart* hilang. *Odette* dapat menjadi manusia seperti semula dan penghuni hutan peri kembali seperti semula. Akhir cerita *Odette* dan Pangeran menikah dan hidup bersama penuh dengan kebahagiaan dan cinta.

#### 4. Karakter tokoh

Dari sinopsis cerita diatas dapat dikaji bahwa tokoh *Odette* berperan sebagai seorang gadis yang berhasil menyelamatkan hutan peri dari pengaruh sihir *Von Rothbart*. Karakter tokoh *Odette* adalah lincah, lemah lembut, penyayang, pemaaf, cerdas dan tidak mudah putus asa.

### B. Sumber Ide

#### 1. Pengertian

Pengertian sumber ide menurut (Triyanto, 2012: 22) Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya, serta mempermudah seseorang dalam menciptakan suatu karya.

Sumber ide menurut Sri Widarti (1996 :58) Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru atau kreasi baru.

Menurut Chodijah dan wisri (1982: 17) sumber ide diperoleh dari segala sesuatu yang terdapat di alam. Sumber ide diperlukan karena tidak semua orang memiliki daya khayal untuk menciptakan sebuah desain.

Dari pendapat pengertian sumber ide diatas dapat dikaji pengertian sumber ide adalah dasar pemikiran seseorang sebelum menghasilkan suatu karya. Penerapan umum sumber ide bisa diterapkan dalam tata rias dan kecantikan, agar seorang ahli tata rias lebih mudah dalam membuat suatu desain tata rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body painting*

## 2. Sumber ide rias wajah

Pada penataan rias wajah pada tokoh *Odette* bersumber ide pada rias wajah *Swan Lake* yang menggunakan bulu angsa dan permata sebagai hiasan pada rias wajah.



Gambar 1. Sumber ide rias wajah tokoh *Odette*  
(Sumber : [www.googleimage.com](http://www.googleimage.com))

## 3. Sumber ide penataan rambut

Pada penataan rambut tokoh *Odette* bersumber ide pada hewan angsa, karena pada dongeng *Swan Lake*, *Odette* disihir oleh *Von Rothbar* menjadi seekor angsa. Penggunaan sanggul yang berbentuk angsa pada tokoh *Odette* dimaksudkan agar pada saat *Odette* tampil diatas panggung para penonton dapat mengenali *Odette* sebagai jelmaan dari hewan angsa yang dikutuk oleh *Von Rothbart*.



Gambar 2. Sumber ide penataan rambut hewan angsa  
(Sumber : [www.FriedmanArchive.com](http://www.FriedmanArchive.com))

#### 4. Sumber ide kostum

Untuk sumber ide kostum pada tokoh *Odette* bersumber pada penari *ballet* dan hewan angsa karena cerita *Swan Lake* yang lebih banyak menampilkan tarian *ballet*.



Gambar 3. Sumber ide kostum tokoh *Odette*  
(Sumber : [www.blackswanimage.com](http://www.blackswanimage.com))

#### 5. Sumber ide *Body Painting*

Tokoh karakter *Odette* yang lemah lembut, penyayang dapat diaplikasikan dalam disain *body painting* pada bagian kaki sebelah kanan dan kiri dengan motif *painting* pada kaki kanan dan kiri bersumber pada gerak penari ballet yang sangat lembut. Gambar painting pun dibuat dengan garis melengkung.



Gambar 4. Sumber ide motif garis *body painting*  
(Sumber : [www.balletdance.com](http://www.balletdance.com))

## C. Disain

### 1. Pengertian Disain

Terciptanya suatu karya melewati proses yang panjang, salah satu proses di dalam penciptaan karya tersebut adalah disain. Disain adalah dimana proses seorang kreator mampu mengolah, membuat dan menggayakan rancangan disain (Triyanto, 2012:22). Desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa (Eko Santosa, dkk. 2008: 286). Sedangkan menurut Ernawati, dkk (2008: 196) desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari *desaigner* yang dituangkan dalam wujud gambar.

Sehingga dapat dikaji desain bukan hanya sekedar gambar bagi seorang perancang , karena desain juga merupakan pedoman atau perencanaan untuk mewujudkan suatu karya baik dalam *make- up*, penataan rambut, busana dan asesories agar karya yang diciptakan terlihat lebih indah dan berguna.

### 2. Unsur desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 2000 : 7). Menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982 : 8) Unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang / *value*, warna dan tekstur.

Dari uraian diatas dapat dijelaskan bahwa unsur desain adalah



segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyusun suatu rancangan yang dapat berupa garis, arah, bentuk, ukuran, nilai gelap terang dan tekstur .

a. Garis dan arah

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang dalam desain busana (Sri Widarwati, 1993 : 7)

Garis mempunyai sifat yang dapat memberikan kesan pada suatu desain busana yaitu :

- 1) Garis lurus memberikan kesan tegang, pasti, kaku, tegas dan keras. Garis lurus tegak dapat memberikan kesan langsing dan tinggi. Sedangkan garis lurus datar memberikan kesan lebar atau memendekkan.
- 2) Garis lengkung memberikan kesan luwes, lembut, riang, indah, feminine atau gembira. Dalam desain busana garis mempunyai fungsi sebagai berikut yaitu : a) Membatasi bentuk strukturnya (*siluet*). b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model. d) Memberi arah dan pergerakan.

Berdasarkan kajian desain garis dan arah dapat diterapkan pada tata rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body paintig*. Pada tata rias garis diterapkan pada alis, bentuk bibir, *body*

*painting*. Pada arah diterapkan pada pentaan rambut, pengolesan *blush – on*.

b. Bidang dan bentuk

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan (Sri Widarwati, 1993). Menurut Soekarno dan Linawati Basuki (2004) Bentuk merupakan rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami, yang akan dituangkan kedalam bentuk pola rancangan dan nantinya diwujudkan ke bentuk pakaian sebenarnya. Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu a) Bentuk geometris. Misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder. b) Bentuk bebas misalnya bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain. Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 242) bentuk dibedakan menjadi lima yaitu : a) Bentuk segi empat dan segi panjang, b) Bentuk segitiga dan kerucut, c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, d) Bentuk yang mempunyai sisi dan ruang, e) Bentuk sebagai hiasan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume.

Berdasarkan kajian desain bidang dan bentuk dapat diterapkan pada tata rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body painting*. Pada tata rias bentuk diterapkan pada bibir, pada penataan rambut bentuk dapat diterapkan pada sanggul. Pada kostum bentuk juga dapat diterapkan pada bentuk rok.

c. Ukuran

Ukuran adalah dimensi benda yang menyangkut ruang dan dimensi manusia (Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991 : 34) Menurut Prapti Karomah (1990 : 10) Ukuran adalah ukuran-ukuran bagian busana. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai (Widjiningsih, 1982 : 5).

Menurut penjelasan diatas pengertian ukuran dapat disimpulkan ukuran adalah ukuran dari suatu benda maupun ruang yang dapat menghasilkan keserasian ataupun sebaliknya ketidakserasian.

Penerapan ukuran dalam tata rias wajah adalah pada ukuran alis, bentuk bibir dan ukuran kostum yang sesuai dengan bentuk dan besar tubuh pemeran tokoh.

d. Warna

1) Pengertian warna

Setiap warna memiliki karakteristik tertentu, yang dimaksud dengan karakteristik dalam hal ini adalah ciri- ciri atau

sifat- sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Pilihan warna seseorang dapat menggambarkan ciri-ciri kepribadiaannya. Seringkali reaksi manusia terhadap warna didasarkan pada keadaan emosionalnya. (Sulasmi Darmaprawira, 1986:39)

## 2) Filosofi warna

Warna memang sangat berpengaruh terhadap sikap seseorang meskipun belum bisa dipastikan dari sudut pandang sains, tetapi pada umumnya warna akan memiliki pengaruh atau sifat yang berbeda didalam aspek kehidupan manusia termasuk juga dari kepribadian seseorang yaitu sebagai berikut:

### a) Warna putih

Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni. Putih juga melambangkan kekuatan Maha Tinggi, lambang cahaya, kemenangan yang mengalahkan kegelapan.

### b) Oranye

Warna oranye melambangkan energi, keseimbangan, dan kehangatan

### c) Biru tua

Warna biru tua mempunyai karakteristik sejuk, tenang, dan damai. Biru melambangkan kesucian harapan dan kedamaian.

d) Merah muda

Warna merah muda belambangkan keromantisan, kasih sayang, lincah.

Penggunaan unsur warna digunakan dalam pemilihan warna riasan mata, kostum dan *body painting*. Warna putih dipilih sebagai rias mata pada kelopak mata, kostum dan *body painting*. Warna putih mewakili karakter *Odette* kesucian, polos, jujur, Maha Tinggi, lambang cahaya, kemenangan yang mengalahkan kegelapan. Warna oranye dipilih sebagai warna busana. Warna oranye melambangkan energi, keseimbangan, dan kehangatan. Warna biru tua dipilih sebagai warna riasan pada sudut mata, warna biru tua yang mempunyai karakteristik sejuk, tenang, dan damai. Warna merah muda yang dipilih untuk riasan mata pada bagian *highlight* mewakili karakter *Odette* lincah, romantis, kasih sayang.

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut anatara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan) (Sri Widarwati 1993: 14 )

Unsur disain tekstur digunakan pada disain rancangan kostum, dengan menggunakan kain jenis thai silk dan tafeta yang bertekstur mengkilat dan licin.

f. *Value* (nilai gelap terang)

*Value* ialah istilah warna yang berhubungan dengan kekuatan terang gelapnya suatu warna sebagai akibat variasi kekuatan warna cahaya. Skala nilai warna ditentukan oleh deret putih ke deret hitam. Pencampuran warna putih akan mencerahkan warna sementara pencampuran warna hitam akan menggelapkannya. Warna yang ke arah putih disebut *tint*, sementara warna yang lebih ke arah hitam disebut *shade*.

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih (Sri Widarwati 2000 : 10). Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Menurut Widjiningasih (1982 : 6), penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik antara bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang kecil berisi warna terang berada pada sebuah bidang yang lebar berwarna gelap, akan tampak ketidakharmonisan, jadi nilai gelap sangat mempengaruhi keserasian berbusana.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan nilai gelap terang yang harmonis harus disesuaikan pada penempatan bidang yang baik karena sangat mempengaruhi hasil akhir dari suatu rancangan.

Tata rias wajah menggunakan unsur desain value, untuk memberikan kesan wajah lebih menarik dan tidak polos dan lebih menghidupkan riasan pada mata.

### 3. Prinsip Disain

Prinsip-prinsip desain meliputi kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama (Prapti Karomah, 1990). Menurut Widjningsih (1982 : 11). Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara menggunakan dan mnengkombinasikan unsur-unsur desain. Menurut prosedur tertentu. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 15) Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur - unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikaji bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang meliputi kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama sesuai prosedur sehingga terjadi perpaduan yang memberi efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain menurut Sri Widarwati (2000 : 15-21) adalah sebagai berikut :

#### 1) Keselarasan (Keserasian)

Suatu desain dikatakan baik apabila, perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah suatu asa dalam seni yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 25). Menurut

Lanawati dan Soekarno (2004 : 29). Keselarasan adalah kesesuaian antara unsur pada suatu susunan atau komposisi. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 15). Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian kelihatan bersatu.

Hal-hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan (keserasian) yaitu :

- a) Keselarasan dalam garis dan bentuk.
- b) Keserasian dalam tekstur.
- c) Keserasian dalam warna.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikaji bahwa keselarasan adalah keserasian dan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

Desain yang baik perlu memiliki keselarasan antara macam-macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, selaras dalam tekstur dan selaras dalam warna sehingga merupakan suatu kesatuan desain yang harmonis. Dengan adanya keharmonisan dalam suatu desain maka bagian-bagian yang terdapat pada desain tidak terpisah-pisah, tetapi merupakan suatu kelompok atau kesatuan yang terikat dan nyaman dilihat.

Rancangan rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body painting* menggunakan prinsip desain keselarasan (keserasian). Prinsip



keselarasan (keserasian) digunakan agar rancangan rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body painting* memiliki satu kesatuan yang harmonis dan nyaman untuk dilihat.

## 2) Perbandingan (Proporsi)

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya (Sri Widarwati 2000 : 17). Menurut Prapti Karomah (1990), Perbandingan adalah bagaimana cara menempati satu unsur dengan unsur lainnya dalam perbandingan yang baik agar tercapai suatu keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta menambah kesan tampak indah. Sedangkan menurut Widjningsih (1982 : 13) Proporsi adalah hubungan suatu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan.

Penataan rambut menggunakan prinsip disain proporsi. Prinsip proporsi untuk menyesuaikan ukuran sanggul antara lebar wajah dan besar kepala. Agar pada saat dipasang sanggul tidak terlihat terlalu besar atau sebaliknya sanggul tidak terlihat terlalu kecil

## 3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan susunan unsur-unsur desain busana secara baik sehingga serasi dan selaras pada pemakainya. Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas (Widjningsih, 1982). Menurut Atisah

Sipahelut dan Petrussumadi (1991 :23), Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetri (Sri Widarwati, 1993 : 17). Keseimbangan simetri tercipta jika unsur bagian kanan dan kiri suatu desain sama jaraknya dari pusat. Sedangkan keseimbangan asimetri tercipta jika unsur-unsur bagian kanan dan kiri jaraknya dari pusat tidak sama. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan atau balance adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras.

Pemasangan bulu mata dan permata menggunakan prinsip keseimbangan (*balance*). Prinsip keseimbangan digunakan untuk memasang bulu mata dan permata antara kanan dan kiri agar simetris.

#### 4) Irama

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 2000 : 17). Menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991 : 20), Irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Sedangkan menurut Lanawati Basuki dan Soekarno (2004) Irama merupakan gerak yang menimbulkan kesan selaras atau tidaknya suatu busana. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa irama

adalah komposisi suatu rancangan yang keseluruhan dapat terlihat secara selaras dan berdampingan.

Pembuatan rancangan rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body painting* menggunakan prinsip disain irama. Prinsip disain irama digunakan agar keseluruhan tampilan tokoh *Odette* terlihat proposional.

#### D. Tata Rias Wajah

##### 1. Pengertian

Tata rias wajah merupakan seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah juga dibedakan menjadi beberapa kelompok diantaranya: tata rias wajah dasar dan tata rias wajah khusus yang mencakup tata rias wajah panggung, tata rias wajah film, tata rias wajah fantasi, dan tata rias wajah karakter. (Asi Tritanti, 2007: 1).

Selain itu Tata rias wajah juga dapat diartikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari tentang seni mempercantik diri atau orang lain dengan menggunakan kosmetik dengan menutupi atau menyamarkan bagian-bagian yang kurang sempurna pada wajah maupun bagian-bagian seperti hidung, mata, bibir, dan alis dengan warna bayangan yang gelap (*shading*) misal warna coklat dan juga menonjolkan bagian-bagian yang sempurna atau cantik pada wajah dengan warna yang terang (*tint/countershading*).

## 2. Jenis – jenis tata rias wajah

### a. Tata rias wajah dasar

Menurut Dra. Sutriarti Astaty (1996: 38) tata rias wajah dasar juga disebut dengan rias wajah sehari – hari. Rias wajah dasar dibagi menjadi 3 macam yaitu:

#### 1) Rias wajah sehari – hari untuk pagi hari

Rias wajah sehari – hari untuk pagi hari adalah rias wajah yang sangat ringan dan tidak menggunakan warna – warna yang mengkilap dan menyolok, hasil rias wajah nampak bersih dan alami, bayangan mata minimal dua warna, koreksi wajah dan bagian wajah diperlukan dan relief diperhatikan.

#### 2) Rias wajah sehari – hari untuk sore hari

Rias wajah sehari – hari untuk sore hari adalah rias wajah yang agak terang dan keras dengan menggunakan alas bedak yang agak berat seperti liquid warna – warna agak keras dari rias wajah pagi hari, tidak mengkilap. Hasil rias wajah nampak alami, koreksi dan relief diperlukan dan diperhatikan.

#### 3) Rias wajah sehari – hari untuk malam hari

Rias wajah sehari – hari untuk malam hari adalah rias wajah yang tebal, dengan menggunakan *foundation* yang lebih menutup, misalnya : *pancake*, *foundation*, *pan stick foundation* dan dalam penggunaan warna – warna rias mata, bibir, pipi, dapat lebih keras, menyolok dan mengkilat ( tanpa *glitters*). Garis – garis agak

dipertegas terutama pada garis mata dan bibir. Koreksi dan relief diperlukan dan diperhatikan.

### 3. Tata rias wajah korektif

Tata rias wajah korektif adalah menonjolkan bagian wajah yang indah dan menutupi kekurangan pada bagian wajah dan menciptakan bentuk atau kesan wajah oval, karena wajah berbentuk oval dianggap sebagai bentuk wajah yang ideal (Nelly Hakim, 1999: 128)

Menurut (Andiyanto, 2005: 13) ada beberapa macam bentuk wajah, bibir, mata dan alis beserta koreksinya antara lain :

#### a. Koreksi bentuk wajah belah ketupat

Untuk merampingkan wajah, aplikasikan shading pada kedua garis pertumbuhan rambut dan tulang pipi, tint diaplikasikan pada dahi dan rahang. Perona pipi diaplikasikan dengan arah vertikal.



Gambar 5. Koreksi wajah bentuk diamond  
(Sumber : Andiyanto, 2005)

b. Koreksi Alis

1) Alis lurus

Untuk memperbaiki alis lurus, rambut – rambut pada pangkal, dan pada perut (bagian bawah) alis dicabuti, lalu alis digambar agak melengkung.



Gambar 6. koreksi alis lurus  
(Sumber : andiyanto, 1999)

c. Koreksi Bentuk Bibir asimetris

Untuk mengoreksi bibir yang berbentuk asimetris bibir dibuat simetris dengan memberi warna pada bagian – bagian bibir yang miring.



Gambar 7. koreksi bibir yang asimetris  
(Sumber : Andiyanto, 2005)

d. Koreksi bentuk hidung panjang

Untuk mengoreksi bentuk hidung yang panjang, perlu dilakukan tindakan mengaplikasikan shading pada kedua sisi hidung, dan pada bagian tengah aplikasikan sedikit warna terang.

4. Tata Rias Wajah Panggung

*Stage make up* adalah rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seorang pemain diatas panggung dan menonjolkan karakter

tokoh yang dibawakan. Menurut Henny Kusantati (2009: 488-489) Kategori tata rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. *Prosthetic*

*Prosthetic* merupakan tata rias untuk meniru karakter. *Prosthetic* atau *character make-up* yaitu tata rias yang diterapkan untuk merubah karakter. Perubahan-perubahan yang dilakukan biasanya seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan dan penambahan: kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung) sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, tokoh, dan wayang orang.

b. *Straight Make-up*

*Straight make-up* atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make-up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya di atas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, *modern dance*, model, *master of ceremony* atau *presenter*.

*Straight make-up* untuk wanita menggunakan shading yang tebal jika tampil dipanggung dengan *lighting* yang tinggi. Rias wajah pada *Straight make-up* dapat ditambahkan skot untuk pertunjukan music. Penggunaan *lipcolor* merah cerah sangat baik digunakan untuk

rias wajah panggung pada panggung besar. *Lipglos* dan warna *gold* pada *highlight* dapat digunakan untuk memberikan daya tarik dan pesona. (Vincent J-R kehoe, 1992: 286-287)

## 5. Rias Wajah Fantasi

Tata rias wajah Fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan- angannya berupa : tokoh sejarah pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah, melukis di tubuh, menata rambut dan busana. Dalam hal ini ada yang nyata dan tidak nyata (realistis dan non realistis). Untuk yang nyata, *make up* selalu berpedoman pada alam, sebagai petunjuk untuk menitikberatkan watak tokoh yang akan kita gambarkan. Untuk yang tidak nyata, diberikan kepada kita imajinasi yang kreatif dan kebebasan yang luas (Djen Moch Soerjopranoto, 1984:137). Menurut Eko Santoso, (2008: 276) tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh – tokoh yang tidak rill keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata.

Adapun hal- hal yang harus diperhatikan dalam *make up* fantasi adalah sebagai berikut:

- a. *Make up* wajah
- b. Lukisan di tubuh (*body painting*)
- c. Tata rias rambut



d. Busana (kostum)

Menurut Henri Kustanti (2008: 2) beberapa tema dapat dijadikan sebagai objek rias wajah fantasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Merias fantasi dengan tema *flora* yaitu yang menggambarkan tumbuh tumbuhan baik itu berupa buah-buahan, bunga, pohon, dan yang sejenisnya.
- 2) Merias fantasi dengan tema fauna yaitu riasan yang menggambarkan hewan.
- 3) Merias fantasi dengan tema legenda yaitu riasan yang menggambarkan cerita atau dongeng rakyat. Contohnya: Bawang Merah Bawang Putih, Keong Mas, Timun Mas, Sangkuriang, Malin Kundang dan lainnya.
- 4) Merias fantasi dengan tema historis atau sejarah, yaitu suatu riasan yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau suatu peristiwa sejarah yang penting. Contoh rias dengan tema tersebut adalah putri kemerdekaan untuk memperingati HUT RI, putri pahlawan untuk memperingati hari pahlawan, putri Pratnya Paramita untuk memperingati hari pendidikan nasional, Dewi Shinta untuk menggambarkan sejarah pewayangan, dan sebagainya.
- 5) Merias fantasi dengan tema alegoris, yaitu suatu riasan yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat atau terhadap keadaan sosial tertentu. Contoh: Putri burung dalam Sangkar Emas menunjukkan betapa makmurnya dan sejahtera seorang wanita

yang diperistri oleh suami yang kaya raya tetapi tidak memiliki kebebasan.

6) Merias fantasi dengan tema bebas ini merupakan riasan yang paling umum dan paling banyak dilakukan, khususnya dalam arena perlombaan. Dalam hal ini tidak ada batasan atau ketentuan apapun dalam melakukan rias. Merias fantasi bebas ini cenderung menjadi rumit dan besar sehingga sering kali model yang bersangkutan tidak menjadi lebih cantik tetapi dapat menyesuaikan karakter yang dirias.

#### 6. Alat, bahan dan lenan untuk merias wajah

Supaya menghasilkan tata rias yang baik, ketepatan pemilihan dan penggunaan alat merias wajah harus diperhatikan. Macam-macam peralatan dan kegunaan yang diperlukan dalam rias wajah adalah sebagai berikut :

##### a. Alat yang digunakan untuk merias wajah

###### 1) *Sponge foundation*

Digunakan untuk mengaplikasikan alas bedak



Gambar 8. *Spons foundation*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

###### 2) *Powder puff*

*Powder puff* atau sering disebut dengan spon bedak berbentuk bulat dan terbuat dari kain bludru. Spon bedak dapat

berfungsi untuk meratakan bedak *powder* maupun bedak berbentuk *cake*. Spon bedak terdiri dari beberapa ukuran yang biasa menyesuaikan dengan tempat kosmetik.



Gambar 9. *Powder puff* (spon bedak)  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

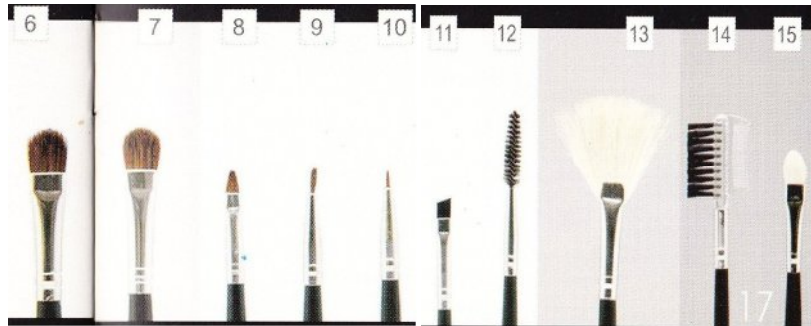
3) Kuas *make – up*

Dalam tata rias tentunya terdapat alat yang digunakan untuk salah satu diantaranya adalah kuas. Kuas terdapat dalam bermacam-macam bentuk dan manfaat diantaranya yaitu:

- a) Kuas Bedak / *Loose powder brush* merupakan Kuas yang digunakan untuk meratakan bedak tabur
- b) Kuas perona pipi/*blush brush* merupakan kuas yang digunakan untuk meratakan atau mengaplikasikan perona pipi.
- c) Kuas *shading/contour brush* merupakan kuas yang digunakan untuk mengaplikasikan *shading*.
- d) Kuas kipas /*Fun Brush* merupakan kuas yang digunakan untuk membersihkan bedak yang berlebihan.
- e) Kuas *highlight* merupakan kuas yang berbentuk oval agak lebar dan pipih digunakan untuk membaurkan *highlight*.
- f) Kuas *eyeshadow* merupakan kuas yang berbentuk oval agak tebal digunakan untuk membaurkan riasan pada kelopak mata.

- g) Kuas penyelesaian riasan pada kelopak merupakan kuas yang berbentuk kecil dan berujung oval digunakan untuk membaurkan riasan mata.
- h) Kuas penyelesaian riasan mata merupakan kuas yang berbenruk kecil dan pipih dan berujung oval digunakan untuk membaurkan *eyeshadow*.
- i) Kuas *lipstick* merupakan memiliki bentuk yang lebih besar dari kuas *eyeliner* yang berfungsi untuk meratakan lipstick.
- j) Kuas garis mata / *eye liner brush* memiliki bentuk runcing kecil untuk meletakkan kosmetik yang berbentuk *liquid* atau bubuk.
- k) Sisir bulu mata adalah Sisir bulu mata berbentuk sikat yang melingkar dan sedikit runcing pada ujungnya, digunakan untuk meratakan bulumata serta membaurkan maskara.
- l) Kuas sudut mata/ *stiff angel brush* adalah kuas berbentuk kecil dan memiliki ujung segitiga, untuk meratakan riasan sudut





Gambar 10. Macam-macam kuas  
(Dokuemntasi: Dessy Farahdilla, 2012)

#### 4) Penjepit bulu mata atau *Eyelash Curlers*

Melentikkan bulu mata sebelum dibubuhkan *mascara*.



Gambar 11. Penjepit bulu mata atau *Eyelash Curlers*  
(Dokumentasi : Dessy Farahdilla, 2012)

#### 5) Pencabut alis atau *Tweezers*

Untuk mencabut dan merapikan bulu-bulu alis.



Gambar 12. Pencabut alis atau *Tweezers*  
(Dokuemantasi : Dessy Farahdilla, 2012)

6) Rautan pensil atau *Sharphener*

Untuk mempertajam pensil alis, pensil garis mata, dan pensil bibir.



Gambar 13. Rautan pensil atau *Sharphener*  
(Dokumentasi Dessy Farahdilla, 2012)

b. Bahan dan lenan yang digunakan dalam rias wajah dan rias raga (*body painting*)

1) *Tissue*

Menyerap dan mengangkat kosmetik pembersih, pelembab, atau perona pipi yang berlebihan.



Gambar 14. *Tissue*  
(Dokumentasi : Dessy Farahdilla, 2012)

2) *Cotton*

Mengangkat atau membersihkan kosmetik dari wajah



Gambar 15. *Cotton*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

3) *Cotton bud*

Membersihkan kosmetik yang tidak diinginkan



Gambar 16. *Cotton bud*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

4) Bulu mata palsu

Bulu mata palsu digunakan untuk menambah ketebalan bulu mata. Pemasangan bulu mata palsu menggunakan lem bulu mata khusus, bulu mata palsu ditempelkan diatas bulu mata asli.



Gambar 17. Bulu mata palsu  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

5) Handuk kecil

Menutup busana agar tidak terkena kosmetika

6) *Hair Bando*

Menutup/menahan rambut agar tidak jatuh ke wajah sehingga tidak mengganggu proses kerja rias wajah

c. Kosmetik yang digunakan dalam rias wajah

1) Kosmetik Pembersih

a) *Eye Make Up Remover*

Membersihkan kelopak mata dan bibir dari debu, keringat dan kotoran yang menempel, juga dari sisa *lipstik*.



Gambar 18. *Eye make up remover*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

b) *Milk cleanser*

Untuk membersihkan wajah dari kotoran dan kosmetik yang dipakai sebelumnya.



Gambar 19. *Milk Cleanser*  
(Dokumentasi : Dessy Farahdilla, 2012)

c) *Face Tonic*

Penyegar digunakan setelah wajah dibersihkan menggunakan *milk cleanser*, untuk meringkaskan pori-pori dan mengangkat sisa-sisa pembersih.





Gambar 20. *Face Tonic*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

2) Kosmetik *basemake up*

a) Pelembab (*Moisturizer*)

Aplikasi pelembab dilakukan setelah melakukan pembersihan dan penyegaran wajah. Pelembab berfungsi untuk melembabkan kulit wajah.



Gambar 21. Pelembab  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

b) Alas bedak atau *Foundation*

Sebagai dasar riasan *foundation* sangat penting karena dapat membantu memberikan efek kulit mulus berseri. *Foundation* terdiri dari berbagai tingkatan warna (*colour tone*) serta *texture* yaitu cair (*liquid*), padat (*compact/stick*), bubuk (*powder*).



Gambar 22. *Cake Foundation*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla)

c) Bedak tabur atau *Loose powder*

Bedak tabur diaplikasikan pada kulit wajah setelah penggunaan *foundation*. Bedak tabur berfungsi untuk menghaluskan kulit wajah setelah diaplikasikan *foundation*.



Gambar 23. Bedak Tabor  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

d) Bedak padat

Bedak padat terkemas dalam *compact* atau tempat bedak berbentuk pipih kecil yang berisi bedak padat, spon bedak dan terdapat bedak padat digunakan untuk menghaluskan riasan wajah



Gambar 24. Bedak Padat atau *Powder*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

### 3) Kosmetik Dekoratif

#### a) *Blush On*

*Powder Blush - on* atau pemerah pipi adalah kosmetik berbahan bubuk padat yang digunakan pada tulang pipi dan pipi. Berfungsi sebagai penekan warna kulit serta menonjolkan garis wajah. Pemulas pipi selain menonjolkan garis wajah dapat digunakan sebagai korektif atau *shading* bentuk wajah.



Gambar 25. *Blush on*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

#### b) Perona mata atau *Eye shadow*

*Eyeshadow* digunakan untuk memberi warna kelopak mata. Pemulas mata ada dua jenis diantaranya: *pearly shades* adalah *eyeshadow* yang mengandung *shimmer*. *Matt shades* adalah kosmetik yang tidak mengandung *shimmer* akan memberikan efek menggelapkan sehingga lebih cocok digunakan untuk rias panggung.



Gambar 26. *Eye Shadow*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

c) Pensil alis atau *Eye Brow Pencil*

Pensil alis dapat digunakan untuk membentuk dan memperindah bentuk alis mata. *Eye brow* pencil terdiri dari beberapa warna sehingga penggunaan warna pensil alis untuk rias panggung adalah coklat dan hitam.



Gambar 27. Pensil Alis  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

d) Celak mata atau *Eye Liner*

*Eye liner* digunakan untuk membingkai mata. *Liquid eyeliner* digunakan untuk menggaris pada dasar bulumata dengan kuas berujung halus. Selain *eyeliner* cair digunakan pula *Eyelineer Pencil* pada garis mata bagian bawah.



Gambar 28. *Liquid Eyeliner* dan *eyeliner* pensil  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

e) *Mascara*

Mascara berbentuk *liquid* digunakan dengan kuas bulu mata untuk melentikkan bulu mata serta menebalkan atau mewarnai bulu mata.



Gambar 29. *Mascara*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

f) *Lip liner*

Bentuk bibir yang kurang ideal dalam rias wajah harus dikoreksi menggunakan *lipliner* dan *lipstick*. Pensil garis bibir atau *lip liner* digunakan untuk membentuk pola garis bibir agar dapat membentuk bibir yang indah serta membentuk bibir sesuai dengan bentuk bibir yang ideal.



Gambar 30. *Lip Liner*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

g) *Lipstick*

Penggunaan *lipstick* dilakukan setelah bentuk bibir dikoreksi menggunakan *Lip Liner Pencil*. Setelah bibir

terbentuk kemudian warna *lipstick* diaplikasikan pada bibir sebatas garis bibir yang telah terbentuk dengan *Lip Liner*.



Gambar 31. *Lipstik*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

h) Lem bulu mata

Lem bulu mata digunakan untuk merekatkan bulu mata palsu pada garis mata, sehingga bulumata menempel dan tidak mudah terlepas.



Gambar 32. Lem bulu mata  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

E. Penataan Rambut

1. Pengertian penataan rambut

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam dua arti yaitu arti yang luas dan arti yang sempit.

a. Penataan dalam arti luas

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan dimaksud melibatkan pelbagai proses seperti penshampoan, pemangkasan, pengritingan, pewarnaan, pengelurusan, pratata dan penataan itu sendiri.

Walaupun masing-masing proses tersebut di atas dapat dibedakan, namun dalam pelaksanaannya jarang dijumpai adanya satu proses yang tunggal dan berdiri sendiri, selain proses penataan dalam arti sempit. (Kusumadewi, 1982: 139)

b. Penataan dalam arti sempit

Dalam arti yang sempit, penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan dan penempatan pelbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai satu keseluruhan. (Kusumadewi, 1982: 139)

2. Jenis-jenis Penataan Rambut.

Tata rambut yang baik selalu dibuat sesuai dengan waktu dan kesempatan penggunaannya. Menurut Kusumadewi, dkk. (1982: 139), tipe penataan rambut ada 5 yaitu:

a. Penataan pagi dan siang hari

Penataan Siang Hari atau *day style* merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan sewaktu pagi maupun siang hari. Baik untuk tinggal di rumah, bekerja di kantor maupun untuk menghadiri pelbagai pertemuan yang bersifat resmi.

Bentuk tata rambut siang hari harus lebih sederhana, mudah diatur dan menarik. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dibatasi hingga seminimal mungkin. Hiasan rambut yang dapat dipergunakan antara terbatas kepada jepit, jepit sisir dan ikat rambut yang sederhana. Penggunaan syal atau scarf baik yang diikatkan di rambut maupun sebagai penutup leher masih dapat dibenarkan.

b. Penataan *cocktail*

Arti sebenarnya daripada *cocktail* adalah Jenis minuman yang terdiri dari alkohol, ataupun campuran dari pelbagai macam buah yang diberi alkohol dan dihidangkan sebagai pembangkit selera makan. Karena minuman semacam ini biasanya dihidangkan dalam pertemuan resmi maka penataan *cocktail* adalah penataan yang digunakan dalam kesempatan resmi sewaktu pagi, siang atau menjelang sore hari saja.

Bentuknya dapat sedikit lebih meriah daripada penataan pagi atau siang hari, tetapi lebih sederhana daripada tata rambut sore atau malam hari. Karena perbedaannya yang relatif kecil saja terhadap Penataan Siang Hari maka dalam pelbagai lomba penataan rambut, penataan *cocktail* jarang sekali dipertandingkan sebagai satu tipe penataan tersendiri. Biasanya *cocktail style* sudah tercakup dalam *day style*.

c. Penataan sore dan malam hari

Penataan sore dan malam hari atau *evening style* adalah tata rambut yang dibuat untuk digunakan pada sore dan malam hari, pada umumnya dalam kesempatan yang lebih bersifat resmi.

Bentuknya biasanya lebih rumit. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut juga lebih bebas. Tetapi masih dalam batas-batas rasa keindahan dan kepantasan masyarakat setempat.

d. Penataan gala

Penataan Gala atau *gala style* merupakan tata rambut yang sesuai untuk dikenakan dalam menghadiri pesta-pesta gala, atau pesta-pesta besar. Bentuknya dapat lebih rumit. Penggunaan warna-warni dari hiasan rambut dapat lebih rumit. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dapat lebih bebas. Satu-satunya unsur yang membedakan penataan gala dengan penataan sore dan malam hari adalah bahwa dalam tata rambut gala harus terdapat unsur kecenderungan (*trend*) mode terbaru pada waktu itu. Karena itu *gala style* juga sering dinamakan *high fashion style* atau juga *haute coiffure style*.

e. Penataan fantasi

Penataan fantasi atau *fantasy style* merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiraan sang penata rambut dari pada penjelmaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan, lahirilah seseorang melalui tata rambutnya. Bentuknya biasanya rumit, sulit, kompleks dan besar.

Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut sama sekali tidak dibatasi. Karena sebenarnya merupakan suatu demonstrasi ketrampilan seorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi suatu kreasi



yang dapat dilihat, maka yang menjadi pertimbangan utama dalam penataan fantasi adalah unsur keaslian disain ciptaan.

Penataan fantasi masih dibedakan lebih lanjut dalam tiga macam penataan sebagai berikut

1) Penataan bebas

Penataan bebas atau *free style* dalam kategori ini merupakan penataan yang paling umum dan paling banyak dilakukan khususnya dalam arena perlombaan. Seperti diterangkan di atas penataan ini tidak dibatasi oleh ketentuan apapun, kecuali 4 ketrampilan seorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang dapat dilihat.

Penataan bebas cenderung menjadi sedemikian besar dan rumitnya sehingga seringkali model yang bersangkutan tidak menjadi lebih cantik oleh penataan rambutnya.

2) Penataan alegoris

Penataan alegoris merupakan tata rambut yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat atau terhadap keadaan sosial tertentu. Sebuah contoh klasik adalah kreasi tata rambut yang menggunakan hiasan sangkar emas dengan burung hidup dalamnya. Tata rambut alegoris tersebut hendak menunjukkan betapa makmur dan sejahtera seorang wanita yang diperistri oleh suami yang kaya raya. Tetapi jika istri tersebut tidak lagi memiliki kebebasan seperti yang dimiliki oleh para istri pada umumnya, nasibnya tidak lebih baik daripada seekor burung kecil yang bersangkar emas dan bertengger suasa.

Untuk membuat penataan alegoris seorang penata rambut harus mempunyai kepekaan terhadap adanya kepincangan sosial tertentu. Kepekaan itu masih harus disertai rasa humor yang cukup tinggi kemampuan teknis untuk menuangkannya dalam sebuah kreasi.

Karena adanya persyaratan demikian itu, penataan alegoris mudah dibuat dan juga belum pernah dipertandingkan.

3) Penataan historis

Penataan historis atau *historical style* biasanya merupakan tata rambut yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau suatu peristiwa yang penting. Salah satu contoh penataan historis adalah kreasi Leonard yang diciptakannya bagi ratu Marie Antoniette pada tahun 1786. Tata rambut yang diberinya nama *Coiffure de la Belle Poule* ini dimaksud untuk memperingati armada laut Paris pada zaman itu. Lambang kejayaan armada laut dimaksud tercermin disain penataan penuh ombak dengan sebuah kapal layar berada di puncaknya.

Dari kelima kategori tipe penataan di atas, terlihat jelas masing-masing kategori memiliki nilai penerapan dan nilai terap dengan intensitas yang berbeda-beda. Yang dimaksud dengan nilai

terap adalah sejauh mana tipe-tipe penataan di atas dapat diterapkan penggunaannya dalam masyarakat umum.

Penataan yang termasuk dalam kategori Penataan Siang Hari memiliki nilai terap yang terbesar. Menyusul kemudian penataan tipe cocktail yang penggunaannya lebih terbatas kepada kesempatan menghadiri pesta pada pagi, siang dan menjelang malam hari. Penataan sore dan malam juga masih diharuskan mempunyai nilai terap. Penataan gala mempunyai nilai terap yang terkecil. Karena ruang lingkup penggunaannya hanya terbatas kepada pesta-pesta gala yang biasanya berhubungan dengan peristiwa memperkenalkan mode-mode terbaru. Itulah sebabnya mengapa tata rambut gala harus mengandung unsur kecenderungan (trend) perkembangan mode yang terbaru.

Penataan yang tidak lagi dipersyaratkan memiliki nilai aplikasi adalah penataan yang termasuk dalam kategori tipe fantasi. Baik penataan bebas, penataan alegoris maupun penataan historis.

### 3. Penataan rambut yang digunakan pada tokoh *Odetta*

Pada penataan rambut pada tokoh *Odetta* menggunakan penataan fantasi atau *fantasy style*. *Fantasy style* merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut dari pada penjelmaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan, lahirilah seseorang melalui tata rambutnya. Bentuknya biasanya rumit, sulit, kompleks dan besar.

Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut sama sekali tidak dibatasi, karena sebenarnya merupakan suatu demonstrasi ketrampilan seorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi suatu kreasi yang dapat dilihat, maka yang menjadi pertimbangan utama dalam penataan fantasi adalah unsur keaslian disain ciptaan.

#### *F. Body Painting*

##### *a. Pengertian*

*Body painting* atau seni lukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* sudah dikenal sejak jaman purba dan mempunyai arti religi. Di jaman mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi – simbolisasi dari dewa atau roh leluhur untuk keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku Indian Amerika masih melakukannya hingga sekarang (Puspitha Martha, 2002: 75)

Kata *body* (tubuh) sering dihubungkan dengan masalah penampilan, kesehatan dan kematian pada manusia. *Painting* (melukis), secara teori merupakan kegiatan mengaplikasikan warna pada sebuah permukaan, seperti kanvas, kertas, kayu, kaca. Tetapi bila digunakan pada kesenian, kata melukis dapat diartikan sebagai kegiatan yang diasosiasikan dengan menggambar, mengkomposisi, dan kegiatan estetis lainnya. *Face* dan *body painting* adalah bentuk dari *body art* (kesenian yang berhubungan dengan tubuh manusia) berdasarkan pada beberapa bentuk kesenian yang paling tua. Tidak seperti tato atau jenis *body art*

lainnya, *body painting* bersifat sementara , dilukiskan pada kulit manusia dan bertahan hanya beberapa jam, atau paling lama (bila menggunakan mahendi atau tato henna) beberapa minggu.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/the.free.encyclopedia>)

## 2. Jenis – jenis *Body Painting*

Terdapat dua jenis *body painting* , yaitu *body painting* permanent dan tidak permanent. *Body painting* yang permanent biasa dikenal dengan tato, sedangkan yang tidak permanen dipergunakan untuk kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat acara pagelaran, sandiwara teatrikal atau *fashion show* menjadi lebih semarak dan hidup (Puspitha Martha, 2002: 75)

## 3. Aplikasi *body painting* sesuai dengan sumber ide

Aplikasi *body painting* pada tokoh Odette bersumber ide pada gerakan tarian *ballet* yang luwes, lemah lembut sesuai dengan karakter tokoh odette. Dimana *body painting* diaplikasikan pada kaki kanan dan kiri tokoh *Odette*.

## G. Kostum

### 1. Pengertian Kostum

Kostum atau busana adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh, baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung, kostum untuk keperluan pertunjukan mempunyai sifat auditif-visual, di samping dapat dilihat juga dapat didengarkan. Pada dasarnya kesan pertama yang

nampak pada penonton adalah apa yang terlihat terlebih dahulu. Apa yang terlihat dahulu tadi tiada lain adalah busana dan tokoh itu sendiri. (Santoso Eko, 2008; 303)

Tujuan penggunaan kostum adalah untuk mewujudkan personifikasi peran. Sedangkan fungsinya untuk memperkuat akting sehingga dapat membangkitkan daya ilusi dan menghidupkan tokoh. Meskipun kesan pertama yang nampak adalah kostum, namun kostum teater pada prinsipnya bukan kostum sehari-hari. Kostum juga merupakan salah satu yang diperlukan untuk hidupnya suatu peran (Wien Pudji Priyanto, 2004; 78).

b. Jenis – jenis kostum

Kostum memiliki beragam jenis dan bentuknya. Menurut Santoso Eko, ( 2008; 304) tata kostum secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu: kostum sehari-hari, kostum sejarah, dan kostum fantasi.

a. Kostum sehari-hari

Kostum sehari-hari adalah busana yang dikenakan dalam kehidupan keseharian masyarakat.

b. Kostum tradisional

Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan kebudayaannya. Kostum tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain.

c. Kostum sejarah

Kostum sejarah adalah busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa. Contohnya, kostum yang latar peristiwanya terjadi pada masa perjuangan, maka kostum dirancang mengacu pada masa perjuangan.

d. Kostum fantasi

Istilah kostum fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis kostum yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Kostum jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kostum tokoh adalah busana yang digunakan oleh seorang tokoh pada saat pertunjukan tari. Kostum tokoh harus sesuai dengan peran dan watak suatu tokoh yang akan diperankan.

c. Bagian- bagian kostum

Dari berbagai kostum perlengkapan kostum yang dipergunakan dalam olah *opera*, menurut fungsi dan penggunaannya dapat dikelompokkan dalam beberapa kelompok, antara lain:

a. Accessoris

Perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam akting.

b. Pakaian dasar

Merupakan perlengkapan busana yang secara langsung terlihat oleh mata. Kegunaannya untuk memberikan bentuk dasar (*sillhouet*) sehingga memberikan bentuk rapi.

c. Pakaian tubuh

Merupakan perlengkapan busana yang secara langsung terlihat mata.

d. Aplikasi kostum sesuai dengan sumber ide

Aplikasi kostum pada tokoh *Odette* pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* meliputi : bolero warna putih dengan hiasan bulu angsa, rok warna putih dengan petikut dan hiasan bulu nagsa dan bustier warna oranye dengan hiasan permata dan bulu angsa pada bagian dada.

- a. Bolero warna putih yang melambangkan kesucian, kepolosan, jujur, murni, kekuatan Maha Tinggi, lambang cahaya, kemenangan yang mengalahkan kegelapan. Warna putih diaplikasikan pada kostum tokoh *Odette* karena dapat mewakili karakter tokoh *Odette*
- b. Rok berwarna putih yang melambangkan kesucian, kepolosan, jujur, murni, kekuatan Maha Tinggi, lambang cahaya, kemenanganyang mengalahkan kegelapan.
- c. Bustier warna oranye melambangkan energi, keseimbangan dan kehangatan

## H. Pagelaran

### 1. Pengertian

Pagelaran atau tata pentas adalah penataan pentas sehingga sesuai dengan tuntutan adegan yang berlangsung. Pentas yang dimaksud adalah tempat berlangsungnya pertunjukan. Perlu dibedakan antara istilah pentas dan panggung. Pentas adalah tempat dimana suatu pertunjukan dipagelarkan. Sedangkan panggung (*stage*) dalam konteks pertunjukan adalah tempat yang tinggi yang mempergelarkan suatu pertunjukan. Dengan demikian, istilah pentas mempunyai pengertian lebih luas. (Kusnadi, 2009;11)

### 2. Tema pagelaran

Pagelaran *Fairy Tales Of Fantasi* yang berarti cerita dari negeri fantasi / khayalan yang mengangkat tujuh dongeng dari belahan dunia yang disajikan dalam bentuk berbeda tetapi tetap tidak meninggalkan ciri khas dari masing – masing dongeng. Dongeng ini dibawakan sesuai dengan dongeng pada umumnya, tetapi disajikan berbeda dengan penataan rias wajah, penataan rambut, penataan kostum, *body painting* dan kemasan pagelaran yang lebih menarik.

### 3. Alur cerita pagelaran

Pagelaran yang bertema *Fairy Tales Of Fantasi* adalah pertunjukan yang mampu menyatukan ragam kesenian berupa drama, tari, dan musik dalam satu panggung. *Fairy Tales of Fantasi* itu sendiri mempunyai arti dongeng dari dunia fantasi atau dongeng yang tidak terjadi dalam dunia



nyata. Salah satu kisah *The Swan Lake* adalah sebuah cerita tentang gadis bernama *Odette* yang disihir oleh *Von Rothbart* menjadi seekor angsa, *Odette* hanya dapat berujud manusia pada malam hari sedangkan pagi menjelang sore *Odette* berubah wujud menjadi seekor angsa. Untuk mematahkan sihir dari *Von Rothbart*, *Odette* harus dapat menemukan Cinta Sejatinnya.

#### 4. Panggung

Menurut Pramana Padmodarmaya (1988; 34) dalam sejarah perkembangannya, seni teater memiliki berbagai macam jenis panggung yang dijadikan tempat pementasan. Perbedaan jenis panggung ini dipengaruhi oleh tempat dan zaman dimana teater itu berada serta gaya pementasan yang dilakukan. Bentuk panggung yang berbeda memiliki prinsip artistik yang berbeda. Misalnya, dalam panggung yang penontonnya melingkar, membutuhkan tata letak perabot yang dapat enak dilihat dari setiap sisi. Berbeda dengan panggung yang penontonnya hanya satu arah dari depan. Untuk memperoleh hasil terbaik, penata panggung diharuskan memahami karakter jenis panggung yang akan digunakan serta bagian-bagian panggung tersebut.

Berikut ini adalah jenis jenis panggung menurut Pramana Padmodarmaya (1988; 35)

##### a. Panggung arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat

sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor. Segala perabot yang digunakan dalam panggung arena harus benar-benar dipertimbangkan dan dicermati secara hati-hati baik bentuk, ukuran, dan penempatannya. Semua ditata agar enak dipandang dari berbagai sisi. Kelebihan dari panggung arena adalah penonton dapat menikmati pertunjukan dari dekat, sehingga penonton lebih jelas melihat akting dan dialog dari para pemain. Sedangkan kelemahan dari panggung arena, karena jarak penonton dan pemain sangat dekat, panggung arena menuntut akting dan dialog pemain yang lebih kuat dan jelas. Kesalahan pada akting maupun dialog akan terlihat jelas oleh penonton.

b. Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah

lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.

Kelebihan dari panggung *proscenium* adalah jarak antara penonton dan panggung adalah jarak yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan gambaran kreatif pemanggungan. Semua yang ada di atas panggung dapat disajikan secara sempurna seolah-olah gambar nyata. Tata cahaya yang memproduksi sinar dapat dihadirkan dengan tanpa terlihat oleh penonton dimana posisi lampu berada. Intinya semua yang di atas panggung dapat diciptakan untuk mengelabui pandangan penonton dan mengarahkan mereka pada pemikiran bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kenyataan. Kekurangan dari panggung *proscenium* jarang ditemukan, oleh karena itu panggung berbentuk *proscenium* sering dipilih dan digunakan pada sebuah pertunjukan.

c. Panggung terbuka

Panggung terbuka dibuat di daerah atau tempat terbuka. Pementasan di tempat terbuka dapat dilakukan dengan tidak mengubah dekorasi. Kelebihan dari panggung terbuka adalah penonton dapat melihat latar pertunjukan menggunakan dekorasi asli dari cerita

pertunjukan, sedangkan kelemahan panggung terbuka yaitu pertunjukan yang akan diadakan sangat tergantung dengan cuaca.

Sedangkan Panggung yang digunakan dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* adalah panggung berbentuk *proscenium* dengan tempat duduk penonton yang semakin keatas semakin tinggi. Hal ini memudahkan penonton untuk secara jelas melihat setiap adegan dari para pemain teater.

#### 5. *Lighting* (tata lampu)

Menurut Vincent J-R Kehoen (1992 : 42) *lighting* digunakan untuk memberikan efek tertentu pada suatu pertunjukan. Bentuk dan sifat lampu membantu memperkuat karakter pemain teater sehingga memunculkan kesan indah pada penonton. Cahaya adalah unsur tata rias artistik yang paling penting dalam pertunjukan tari. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya. Pengetahuan dasar ini selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik pemanggungan.

##### a. Fungsi *lighting*

*Lighting* mempunyai beberapa fungsi antara lain :

- 1) Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperhatikan.

Hal yang sangat penting dalam cahaya lampu adalah dapat berperan diatas panggung untuk membiarkan penonton dapat

melihat dengan enak dan jelas. Apa yang terlihat akan bergantung pada sejumlah penerangan, ukuran objek yang tersorot cahaya, sejumlah cahaya pantulan objek, kontrasnya dengan latar belakang, jarak objek dan pengamatnya.

2) Mengungkapkan bentuk

Agar objek yang terkena cahaya nampak dengan bentuk yang wajar, maka penyebaran sinar harus memiliki tinggi rendah derajat pencahayaan yang memberikan keanekaragaman hasil perbedaan tinggi rendahnya derajat pencahayaan itu.

3) Membuat gambar wajah

Dalam fungsi ini juga termasuk cahaya lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya wajar yang memberi petunjuk terhadap waktu sehari-hari, waktu setempat.

4) Membuat komposisi

Membuat komposisi dengan cahaya adalah sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan. Hal ini terkait dengan kebutuhan skenario. Objek mana yang harus disorot dengan intensitas yang rendah atau tinggi hingga berkomposisi bagus dan pola-pola bayangan juga harus diperhatikan.

5) Menciptakan suasana (hati/jiwa)

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk adanya perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh pemeran dengan didukung oleh cahaya.

b. Macam-macam *lighting*

1) Lampu PAR 64 (*Parabolic Aluminized Reflector 64*)

Lampu PAR Berisi bohlam PAR 64 dengan kapasitas 1000 watt. Bohlam PAR terdiri dari 3 (tiga) macam, yaitu CP 60 (*very narrow spot*), CP 61 (*medium/narrow spot*), dan CP 62 (*flood*). Penggunaan bohlam PAR ini biasanya ditentukan dari posisi peletakan dan keperluan dari suatu pagelaran atau acara. Lampu PAR terbuat dari aluminium yang terdiri dari dua warna, yaitu hitam dan silver. Lampu PAR dilengkapi dengan *filter* frame, biasanya disertakan juga warna dari *filter* tersebut.



Gambar. 33 lampu PAR  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

2) Lampu *flood halogen/cyc*

Lampu *flood halogen/ cyc* berisi bohlam halogen dengan kapasitas 1000 watt. Lampu *flood halogen* biasanya digunakan untuk menerangi area panggung atau area *audience*.



Gambar 34. Lampu *flood halogen*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

### 3) Lampu *Fresnel*

Lampu *fresnel* berisi bohlam *fresnel* dengan kapasitas 1000 Watt atau 2000 Watt. Penggunaan lampu jenis ini sebagai lampu netral dan biasanya dipakai untuk keperluan studio TV, yang membutuhkan kejernihan hasil gambar yang dihasilkan oleh kamera video.



Gambar 35. Lampu *fresnel*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

### 4) *Effect lights*/ lampu efek

*Effect lights* adalah salah satu komponen dari peralatan tata cahaya yang akhir-akhir ini sering dipergunakan. Lampu efek dibagi menjadi dua jenis yaitu *scanner* dan *moving light*. Peralatan ini dikendalikan secara otomatis melalui komputer atau *lighting console*.

a) *Lampu scanner*

Lampu *scanner* mempunyai gerakan yang cepat karena reflektor berupa cermin dan sekaligus memiliki kelemahan yaitu jangkauan area yang terbatas.



Gambar 36. Lampu *scanner*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

b) Lampu *moving light*

Lampu *moving light* terdiri dari dua jenis yaitu *moving light wash* dan *moving light profile/spot*. Perbedaan kedua jenis ini terletak pada gobo, yang memiliki beberapa fasilitas yang lebih lengkap daripada lampu *scanner*, misal pada fungsi *iris*, *zoom* atau *frost*. Gerakan lampu *moving light* relatif lebih lambat daripada lampu *scanner* tetapi memiliki jangkauan area yang lebih luas.



Gambar 37. Lampu *moving light*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)



#### 5) *Smoke machine*

*Smoke machine* dipergunakan untuk memperjelas garis-garis sinar yang dipancarkan oleh lampu PAR dan lampu efek. *Smoke machine* dapat dikendalikan secara otomatis melalui program komputer / *lighting console*, atau manual.



Gambar 38. *Smoke machine*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

#### 6) *Follow spot*

*Follow spot* digunakan untuk menyoroti *performance* yang ada dipanggung yang menjadi sorotan utama, seperti MC, bintang tamu atau seseorang yang spesial dalam acara tersebut *follow spot* dikendalikan secara manual.



Gambar 39. *Follow spot*  
(Dokumentasi: Dessy Farahdilla, 2012)

### 6. Penataan musik

Musik atau tata suara adalah tata suara adalah suatu kesatuan bunyi-bunyian beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan

teater. Satuan bunyi-bunyian yang dimaksud merupakan satu kesatuan dari sarana bunyi yang disusun atau dibuat oleh manusia dan berasal dari sumber bunyi di luar manusia. Memang dapat dimungkinkan bahwa suara manusia dapat merupakan materi dari kesatuan bunyi-bunyian tersebut. Misalnya suara manusia di luar arena yang menggambarkan suara angin ribut, ilustrasi lagu dan sebagainya. (Wien pudji Priyanto, 2004; 63)

Dalam hal ini, maka menyangkut masalah jenis bunyi-bunyian yang dipersiapkan untuk kebutuhan lakon dan perlengkapan *sound system* yang berfungsi sebagai sarana penguat atau memperjelas bunyi-bunyian tersebut.

a. Tujuan dan Fungsi Tata Suara

Tujuan tata suara adalah untuk melatarbelakangi suatu lakon. Fungsi tata suara adalah untuk sarana penambah daya imajinasi sehingga lakon menjadi lebih hidup dan merangsang pengembangan ilusi.

b. Pengaturan Tata Suara

Di dalam menggunakan tata suara, tipe bunyi dapat membantu penonton dalam mengembangkan ilusinya. Oleh karena itu, pemilihan bunyi atau suara haruslah sesuai dengan konsep lakon. Suara sangat besar pula pengaruhnya terhadap perasaan. Keadaan sunyi dapat menimbulkan perasaan sedih. Demikian pula suara-suara lainnya dengan berbagai macam pengaruhnya.

Seni teater merupakan seni yang bersifat auditif visual. Oleh karenanya antara apa yang dilihat serta yang didengar harus pula terdapat unsur keselarasan, keserasian, dan keseimbangan. Ketiga unsur ini diperlukan supaya antara apa yang dilihat (*acting, Lighting, scenery*) dan apa yang didengar merupakan satu-kesatuan yang bulat berdasarkan ide sentral yang terarah dan terpadu. Seringkali terdapat ketidakseimbangan antara apa yang dilihat dan apa yang didengar. Suatu ilustrasi musik tidak sesuai dengan situasi dramatis yang diberikan melalui *acting* serta sarana pentas yang lain.

Hal ini terjadi dikarenakan adanya beberapa kelemahan antara lain:

- 1) Kurang atau bahkan sama sekali tidak mempelajari naskah.
- 2) Kurangnya pengetahuan elementer tentang perihal musik atau sumber bunyi.
- 3) Musik atau ilustrasi yang lain dibunyikan pada saat-saat yang kurang tepat.

Bila dibandingkan dengan perlengkapan pentas yang lainnya, maka perbedaan sebenarnya hanya terletak pada materi pokok saja. Tata rias dan busana serta dekorasi pada dasarnya bermateri pokok benda. Tata lampu materi pokoknya cahaya untuk tata suara materi pokoknya adalah bunyi atau suara. Namun ketiga materi pokok ini mempunyai peranan yang sama. Pada suatu saat suara dapat berfungsi

seperti sebuah *follow spot* yang mengikuti ke mana saja tokoh bergerak.

Agar tata suara benar-benar berfungsi di dalam olah teater, maka perlu memperhatikan adanya beberapa faktor yang akan dapat mempengaruhi kelancaran komunikasi antara lain;

1) Pembuatan efek bunyi harus melalui seleksi yang cermat.

Di dalam olah teater sedapat mungkin menggunakan satu kesatuan musik. Andaikata menggunakan ilustrasi suara gamelan, maka sejak dari awal sampai akhir gunakanlah jenis musik itu pula. Hal ini memang tidaklah mutlak. Apabila keadaan memaksa harus menggunakan suara musik lain, maka hal ini masih mungkin dapat dilakukan. Misalnya suatu lakon yang menggunakan ilustrasi dasar musik Minang, kebetulan terdapat suatu adegan yang menggambarkan seorang pengamen membawakan lagu atau tan dengan menggunakan iringan instrumen gamelan, maka alat musik ini dapat dipergunakan dalam lakon tersebut. Tetapi perlu diingat, bahwa sebenarnya ilustrasi gamelan tersebut bukanlah merupakan bagian dari konsep dasar latar belakang lakon.

2) Di dalam merangkai variasi dalam kesatuan, diusahakan agar setiap pergantian atau persambungannya tidak menyolok. Di sinilah perlunya kita memiliki dan menguasai pengetahuan elementer tentang musik dan sumber bunyi yang lain. Di dalam

gamelan (Jawa, Sunda, Bali) dapat kita temukan adanya *Laras* dan *Patet*. Di dalam musik kita temukan adanya Kunci Nada atau Nada Dasar. Dengan berpedoman pada *Laras*, *Patet*, Kunci Nada ini kita dapat menyusun ilustrasi lakon dengan cermat.

- 3) Kadang kala seorang sutradara menghendaki hadirnya keheningan total dalam suatu adegan, sesuai dengan prinsip dasar emosional. Di dalam situasi semacam ini, maka sebagian dari ilustrasi musik tidak dibunyikan. Atau bahkan seluruh instrumen musik tidak dibunyikan sama sekali, sehingga benar-benar tercipta suasana yang sunyi dan mencekam.
- 4) Penonton menginginkan semua suara, baik suara dialog maupun suara penunjang yang lain, dapat terdengar dengan jelas. Untuk keperluan ini dapat menggunakan *unit sound system*. Penempatan *mic* harus setepat mungkin, sehingga benar-benar dapat dimanfaatkan oleh aktor maupun pemakai yang lain.

Beberapa pengaruh pada kedudukan mic

- a) *On Mic* : suara berada pada posisi yang tepat
- b) *Coining On Mic*: suara mendekati *mic* sehingga makin jelas terdengar
- c) *Off mic* : suara berada jauh dari *mic*
- d) *Going Off Mic* :suara menjauhi *mic* sehingga suara makin menghilang.

Perkembangan teknologi dalam bidang elektronika, khususnya *sound system*, sudah semakin sempurna. Namun sebenarnya penggunaan alat ini dapat membawa pengaruh yang negatif dalam olah teater terutama para aktornya. Dengan sangat menggantungkan pada *sound system*, akan dapat mengakibatkan aktor kurang memiliki kemampuan suara alamiah dan terlatih baik, dalam kaitannya dengan teknik berdialog yang baik.

- 5) Kondisi gedung pementasan dan suasana penonton ikut pegang peranan pula pada tata suara. Seberapa jauh aksutik tersebut, seberapa jauh ketenangan penonton dapat diciptakan, merupakan pembantu yang sangat dibutuhkan bagi keberhasilan konsep tata suara.

Apabila kita tidak dapat memanfaatkan bunyi secara langsung dan sumber bunyinya. maka kita dapat membuat efek bunyi atau merekam sumber bunyi.

Beberapa contoh antara lain:

- a. Detak Jam : kotak kecil kita pukul teratur
- b. Derap Kaki Kuda : mengetuk meja seirama derap kaki kuda.
- c. Suara Angin : menghembus mike
- d. Suara Petir : menjatuhkan seng di dekat mike.
- e. Suara tembakan : memukul meja atau ban aku.
- f. Suara air : memainkan air dalam panci

## 7. *Job Discription* Pagelaran

Pagelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang. Untuk dapat mencapai keberhasilan maka diperlukan pembentukan panitia, penjadwalan pagelaran. Panitia adalah sesuatu kelompok dalam pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuannya agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang dapat mengkoordinasikan pagelaran dengan efektif dan efisien. Susunan dalam panitia pagelaran meliputi mahasiswa yang memiliki tugas masing-masing dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk. Struktur kepanitiaan sebagai berikut :

### a. Ketua panitia

Tugasnya adalah mengkoordinasikan anggota panitia dalam memutuskan segala sesuatu yang dianggap perlu kelangsungan pagelara, membagi tugas kepada setiap koordinator, memantau kerja kepanitiaan, serta memiliki wewenang penuh terhadap anggota panitianya

### b. Wakil ketua

Tugas wakil ketua adalah membantu ketua panitia dalam mengkoordinasikan anggota panitianya

### c. Bendahara

Mengelola keuangan dalam kepanitiaan baik uang keluar maupun uang masuk atas persetujuan ketua panitia maupun wakilnya.

d. Serketaris

Koordinator yang mengurus surat-surat baik formal maupun non formal yang dibutuhkan dalam pagelaran. Mencatat dari hasil setiap rapat.

e. Seksi sponsor

Bertugas mencari sumber dana maupun sponsor yang diperlukan untuk kegiatan pagelaran dengan menyebar proposal.

f. Seksi humas

Bertugas menyebarkan pemberitaan berupa brosur, spanduk, pengumuman lisan pagelaran yang akan berlangsung

g. Seksi perlengkapan dan dokumentasi

Bertugas mempersiapkan panggung dengan penyusunan baik dari segi tempat/ruang tata panggung, menghias panggung, sampai dari alat musik maupun kebutuhan materil dari pagelaran.

h. Seksi acara

Bertugas menyusun acara yang akan berlangsung dengan pagelaran dengan penjadwalan yang jelas (*rundown*), dan dapat merangkap sebagai MC (*Master of Ceremony*)

i. Seksi konsumsi

Bertugas untuk menyusun daftar menu dengan menghitung jumlah yang akan mendapatkan konsumsi, baik untuk tamu undangan, peserta pagelaran, maupun panitia pagelaran.



j. Seksi keamanan

Bertugas menjaga keamanan saat pagelaran berlangsung

k. Seksi kebersihan

Bertugas membersihkan lokasi setelah pagelaran selesai dilaksanakan